NHK

大河ドラマ

太平記

たいへいき

取扱説明書

SEGA

このたびはメガドライブカートリッジ「NHK大河ドラマ　太平記」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しくゲームを遊ぶことができます。





太平記

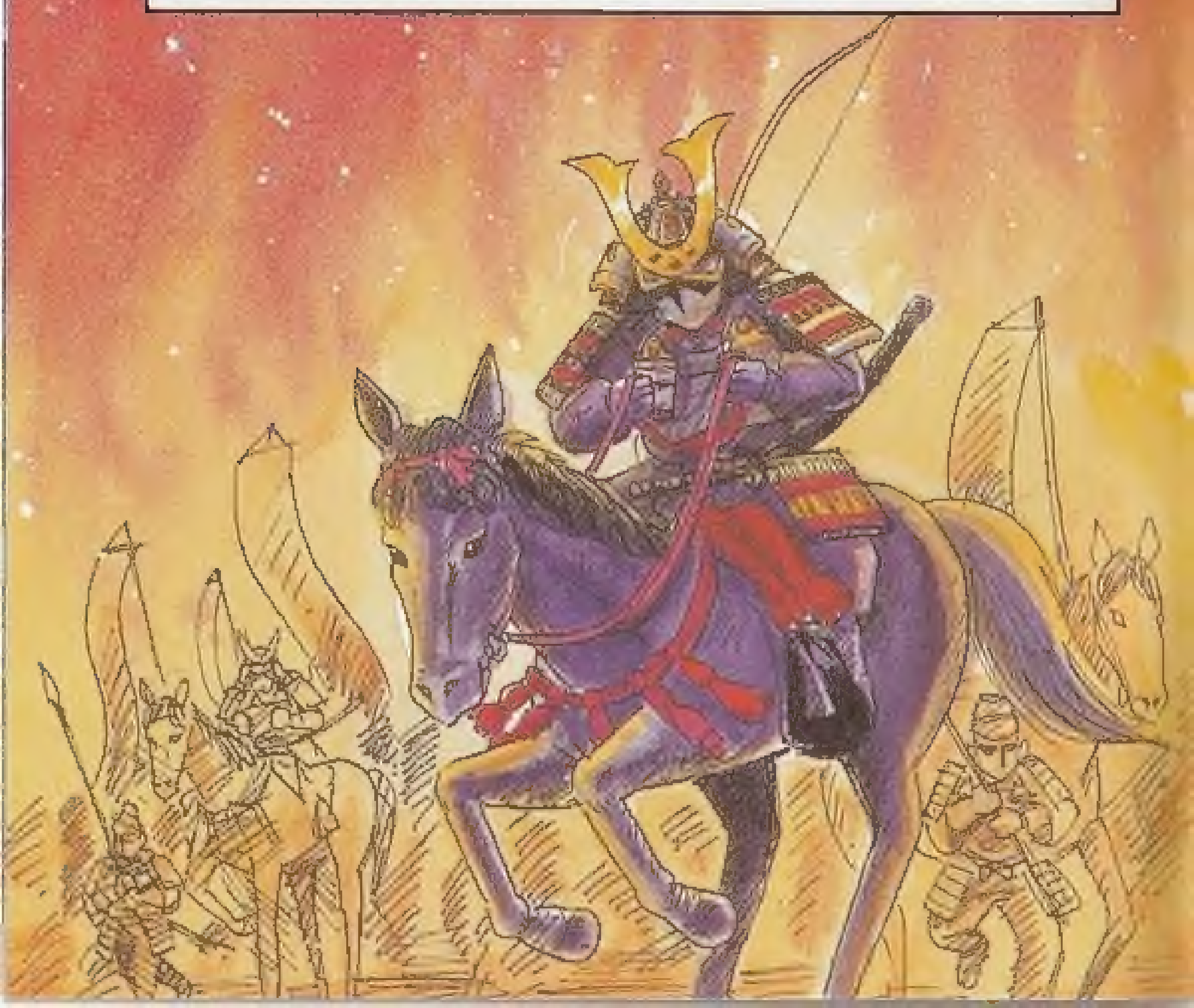
たいへいき

目次 もくじ

豪の英将、勇の猛将が戦野を駆ける——！

ゲームストーリー

鎌倉時代後期。北条氏の専制による幕府の腐敗ぶりを見かねた武士たちは、朝廷と組んで討幕の兵を挙げた。そんな反幕府勢力の中心的存在となって活躍する、足利尊氏、楠木正成、新田義貞ら、いくたの英雄たち……。だが新政の後、彼らは対立を起こし、ついには敵同士となって、戦いで相まみえる運命にあった——。



ゲームを始める前に



ゲームのシステム、基本的な操作方法やゲームの流れなど、この戦記シミュレーション『太平記』がどんなゲームなのかを説明します。ゲームを遊ぶ前に、ぜひ目を通しておいてください。

❖合戦がメインの戦闘SLGだ！



◀合戦を戦いながら、ゲームを進めるのだ。

このゲームは『太平記』に出てくる数々の合戦を集めてシミュレーションゲームにしたもので、戦闘のプレイを中心にプレイヤーは戦を戦いながらゲームを進めていきます。ですから普通のシミュレーションゲームのような、内政や国づくりのプレイを行う必要がなく、『太平記』の有名な合戦だけを楽しめるようになっています。

❖バトル・シナリオ方式でゲームが進行！

バトル・シナリオ方式とは、シナリオで分けられたいくつもの戦いを勝ち進みながら、順にシナリオをクリアしていくというものです。

プレイヤーはゲームスタート時に設定されている武将たち（自軍ユニット）を使って、各シナリオの戦いを戦っていきます。そして武将たちは戦いの中で経験を積み、その経験値によってレベルアップします。

敵に寝返ったり戦で死なない限り、その武将たちは次のシナリオに持ちこされるので、シナリオが進むごとに武将たちもどんどん成長して強くなっていきます。

このゲームはシミュレーションですが、そんなユニットが成長するというRPG的な要素もあります。



❖シナリオ(マップ)は全部で30ある！



◀ゲーム開始時に、どちらかを選択する。

ゲームには、「足利帖」と「楠木・新田帖」に分けられたシナリオが、それぞれ15本ずつ用意してあります。各シナリオには『太平記』の中の有名な合戦が再現されており、それらは『太平記』の物語を背景に年代順に設定されています。

プレイヤーは「足利帖」「楠木・新田帖」どちらかを選んで、ゲームをプレイ。シナリオごとに決められた勝利条件を満たすことで勝ち進み、シナリオをクリアしていきます（各シナリオの勝利条件は、P.28〜で紹介してあります）。

■足利帖 あしかがじょう	■楠木・新田帖 くすのきにったじょう
1. 六波羅攻撃	1. 赤坂城攻防
2. 中先代の乱	2. 天王寺の戦い その一
3. 佐夜中山の戦い	3. 天王寺の戦い その二
4. 相模川合戦	4. 千早城の攻防
5. 鎌倉奪還	5. 義貞挙兵
6. 竹の下の合戦	6. 分倍河原の合戦
7. 京都進攻――宇治	7. 鎌倉幕府陥落
8. 京都進攻――瀬田口	8. 矢作川の合戦
9. 京都進攻――淀・山崎	9. 手越河原の合戦
10. 京都占拠	10. 竹の下の合戦
11. 顕家登場	11. 京都防衛
12. 打出浜の戦い	12. 顕家登場
13. 多々良浜の戦い	13. 打出浜の戦い
14. 白旗城の戦い	14. 白旗城の戦い
15. 湊川決戦	15. 湊川の決戦

◆操作方法

ここではゲームの基本的な操作方法を紹介します。細かい操作方法は各画面ごとに説明してあります。

■コントロールパッド



■スタートボタン

ゲームのスタートに使用。デモ画面をとばすこともできます。また一騎打ち画面では、このボタンでポーズがかかります。

■方向 ボタン

マップ画面でのカーソル移動、コマンドの選択、ユニットの移動先の指定。戦闘画面での陣形選択、部隊指揮の選択。また一騎打ち画面でのマイキャラの移動……などに使用します。

■Aボタン

一騎打ち画面での「退却」の時に使用します。

■Bボタン

キャンセルに使用。またマップ画面で、ボタンを押すたび、コマンド決定前の自軍ユニットにカーソルを順に合わせることができる。

■Cボタン

シナリオや出陣武将の決定、コマンドの決定や実行、また戦闘画面での各種決定、一騎打ちでの攻撃……などに使用。ゲーム中でのほとんどの「決定」は、このCボタンで行います。

◆ゲームの始め方

電源を入れ、タイトル画面にPUSH START BUTTONの文字が表示されたら、スタートボタンを押してください。



（ボタンを押さずにいると、しばらくしてオープニング・デモが流れ、ストーリーが紹介されます。このオープニング・デモは、スタートボタンでとばすこともできます）

同じタイトル画面に「START」「CONTINUE」が表示されます。

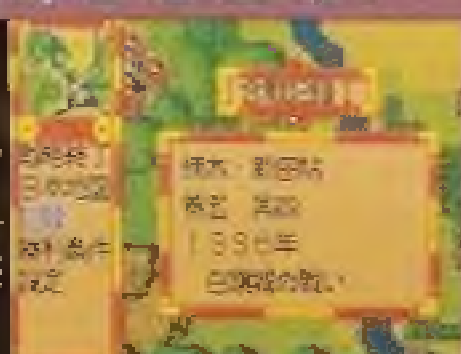
新しくゲームを始める時は「START」、前の続きから遊ぶ時は「CONTINUE」を方向ボタンの上下で選択し、スタートボタンを押してください。続いて「シナリオ選択画面」になります。

「足利帖」か「楠木・新田帖」を方向ボタンの左右で選択し、Cボタンで決定してください。

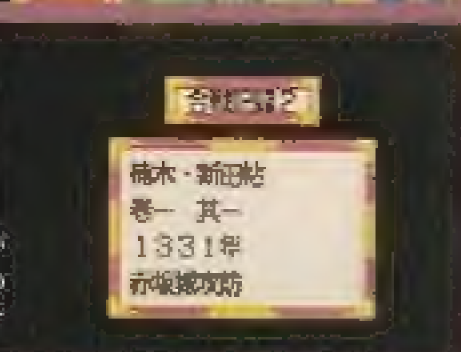
いよいよゲームスタート。シナリオ・デモが流れた後、「出陣武将選択画面（P.14）」となります。

ゲームのセーブは2ヶ所でできる！

セーブはマップ画面で、自軍の戦略中ならいつでもできます。サブコマンドの中から「記録」を選び、決定してください（→P.19）。このゲームでは2つのデータがセーブできます。コンティニューする時は、セーブ画面で2つのデータから方向ボタンの上下で選び、スタートボタンです。



「記録」選択



セーブ画面

◆ゲームの流れ

ここでは、ひとつのシナリオの中での大まかなゲームの進行を紹介します。各画面の流れをつかんでおいてください。

出陣武将の選択



ゲームが始まってまず、そのシナリオに出陣させる自軍の武将を選びます。

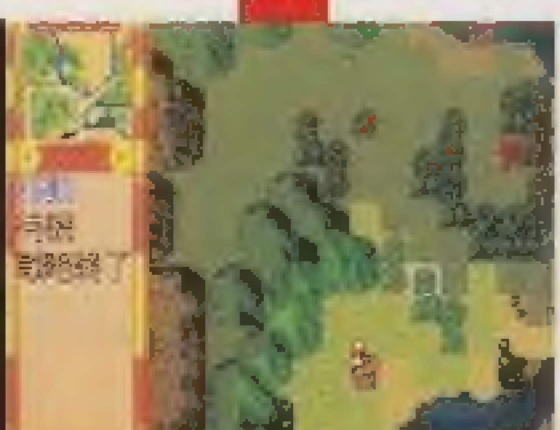
すでに出陣が決定している武将もいますが、それ以外に控えの武将を出陣させるか、をプレイヤーが選択できます。

メインマップ



ここではコマンドを使って、さまざまな戦略を行います。敵の城を攻めたり、自軍の城を守ったり……シナリオによって勝利条件が違うので、その勝利条件を満たすための戦略を考えてください。

メインコマンドでの命令



▲武将の移動や、敵に対する戦略、攻撃などを命令する。

サブコマンドでの情報

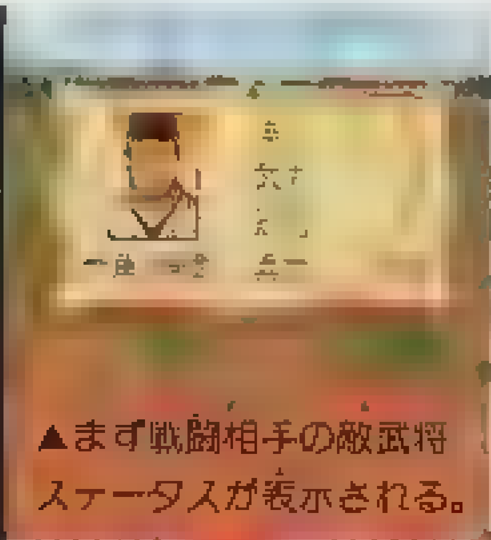


▲勝利条件を確かめたり、ゲーム途中でのセーブができる。

マップ画面で敵軍に攻撃をしかけたり、反対に敵から攻撃を受けたりすると、この戦闘画面に入り敵との戦いとなります。

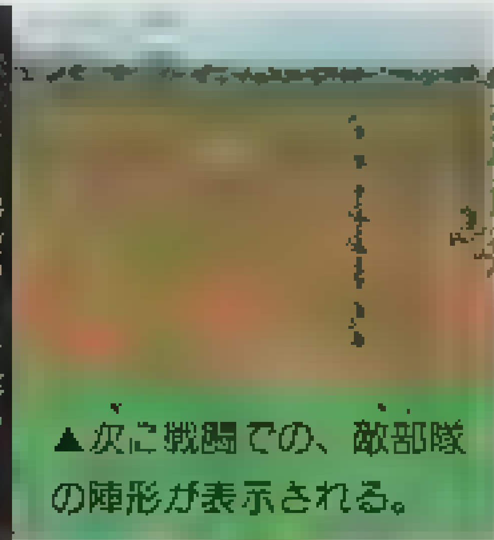
《敵軍と自軍のステータスなどを表示》

敵武将ステータス



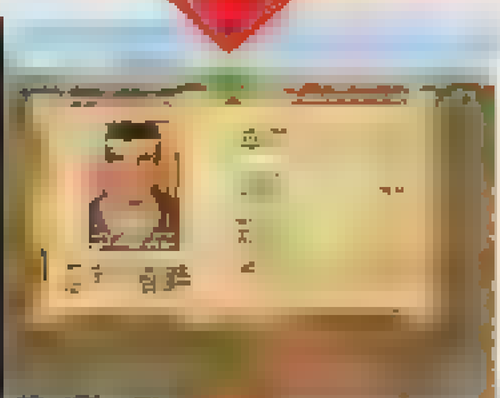
▲まず戦闘相手の敵武将ステータスが表示される。

敵部隊の陣形



▲次に戦闘での、敵部隊の陣形が表示される。

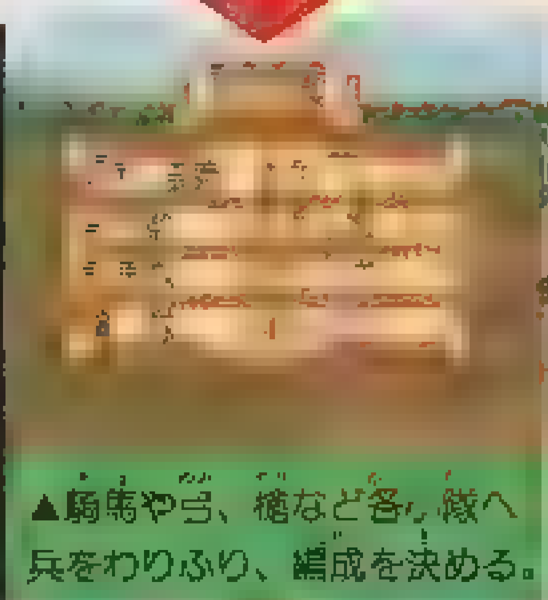
自軍ステータス



敵武将ステータスから自軍ステータスまでは、画面中に自動的に表示されます。

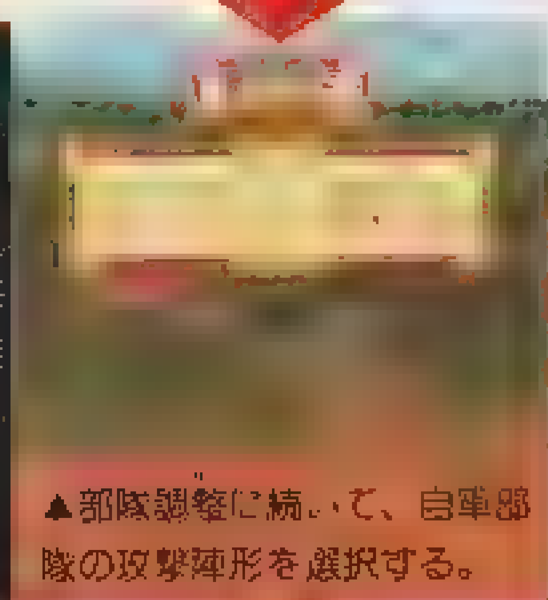
それに続く自軍の「部隊調整」から、プレイヤーの操作が始まります。

部隊調整



▲騎馬や弓、槍など各部隊へ兵をわりふり、編成を決める。

陣形選択



▲部隊調整に続いて、自軍部隊の攻撃陣形を選択する。

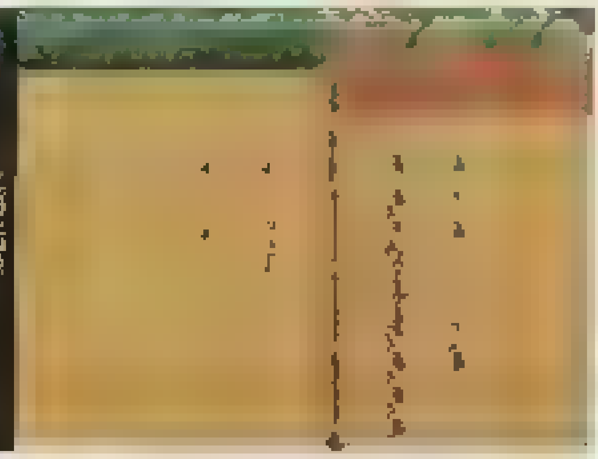
次のページにつづく。



いよいよ戦闘に突入。この横スクロール画面で、敵（右側）と味方（左側）の部隊が対決します。

戦闘は自動的に行われますが、戦闘中、自軍の各小隊や武将に、行動の指示を与えることができます。

攻城



敵城を攻めたり、自軍の城が攻められた時には、この攻城画面となり、城壁をはさんだ戦いとなります。

一騎打ち



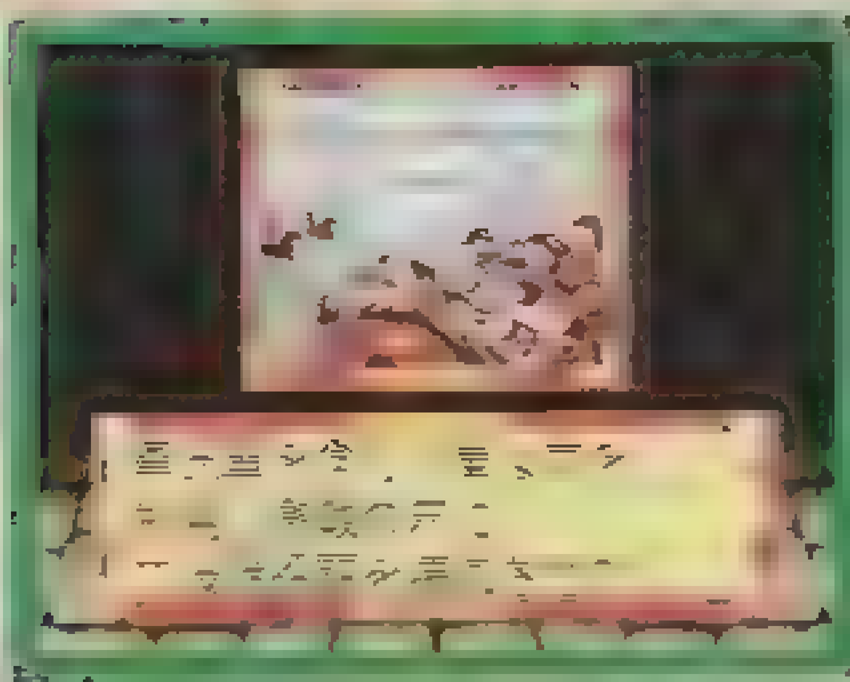
▲戦闘中に武将同士が出会うと一騎打ちになることがあるぞ。



▲一騎打ちには刀によるものと弓による一騎打ちの2種類ある。

敵の本陣を攻め落したり、敵の総大将を倒したり、あるいは自軍の城を守ったり……各シナリオごとに決められている勝利条件を満たすことで、そのシナリオはクリアとなります。

画面説明と操作



ここでは、先に紹介したゲームの流れに従いながら、各画面についてのくわしい説明と操作方法を紹介します。また各コマンドやステータスの見方についても説明してあります。
実際にゲームをスタートさせ、画面を操作しながら読み進めてください。

出陣武将選択

まずは戦に出陣させる武将を選ぶ！



各シナリオごとにデモ画面がついており、そこでそのシナリオの背景となるストーリーが紹介されます。このシナリオ・デモは、スタートボタンでとばすこともできます。

――出陣武将選択画面



赤で表示されているのは必ず出陣させなければならない武将たちで、その顔ぶれはシナリオごとにすでに決まっています。黒で表示されているのが控えの武将なので、その中から出陣させる武将を選んでください。方向ボタンの上下で武将を選択して（右のウィンドウには、その武将のステータスが表示されます）、Cボタンで決定します。決定すると、青で表示されます。

武将を選び終ったら、「終了」を選びCボタンを押します。

（武将ステータスの見方は→P.17）

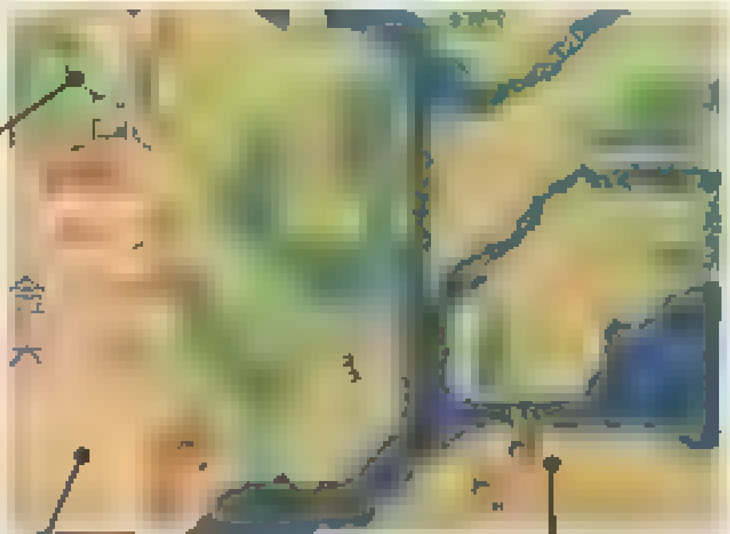


マップ上で合戦の戦略を展開！

スタート時に敵、味方の配置はすでに決まっています。自軍が城にいる場合は、城にカーソルを合わせてCボタン。そして方向ボタンで武将を選び、Cボタンで決定してから命令します。

マップ画面

《画面の見方》



全体マップ

コマンド表示

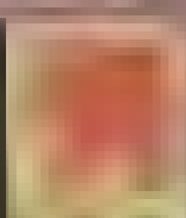
拡大マップ

この拡大マップ上で自軍の武将

村



神社



町



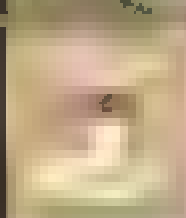
城



寺



本陣



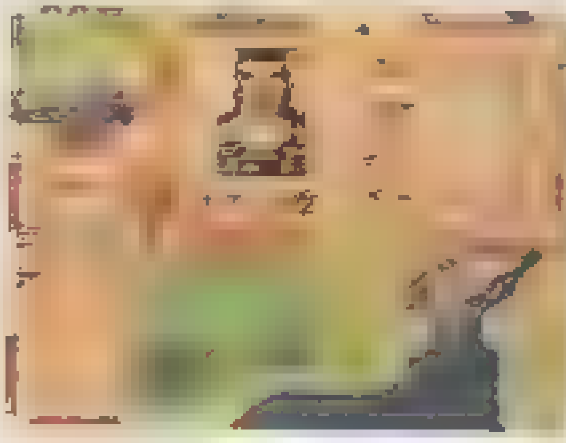
❖マップはカーソルでスクロール。



マップ（拡大マップ）上のカーソルは、方向ボタンで動かすことができます。マップは４画面分あり、カーソルを動かすと、画面がスクロールしてマップを見ることができます。

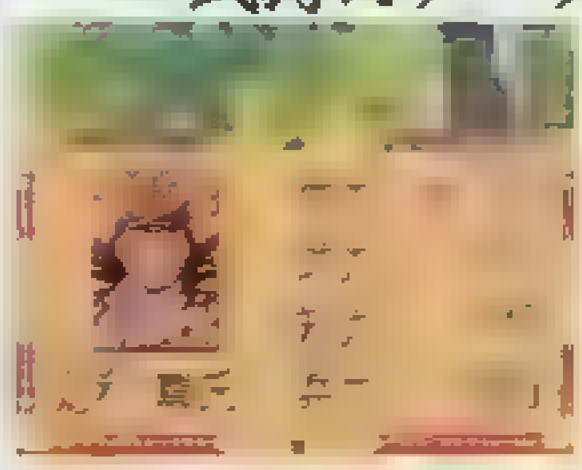
❖カーソルで武将の偵察もできる。

マップ上の武将にカーソルを合わせて、Cボタンを押すと、その武将のステータス・ウィンドウを見ることができます。敵武将に合わせれば、敵武将のステータスも見ることができます。



ウィンドウはCボタンまたはBボタンでキャンセルします。

――武将ステータス・ウィンドウ――



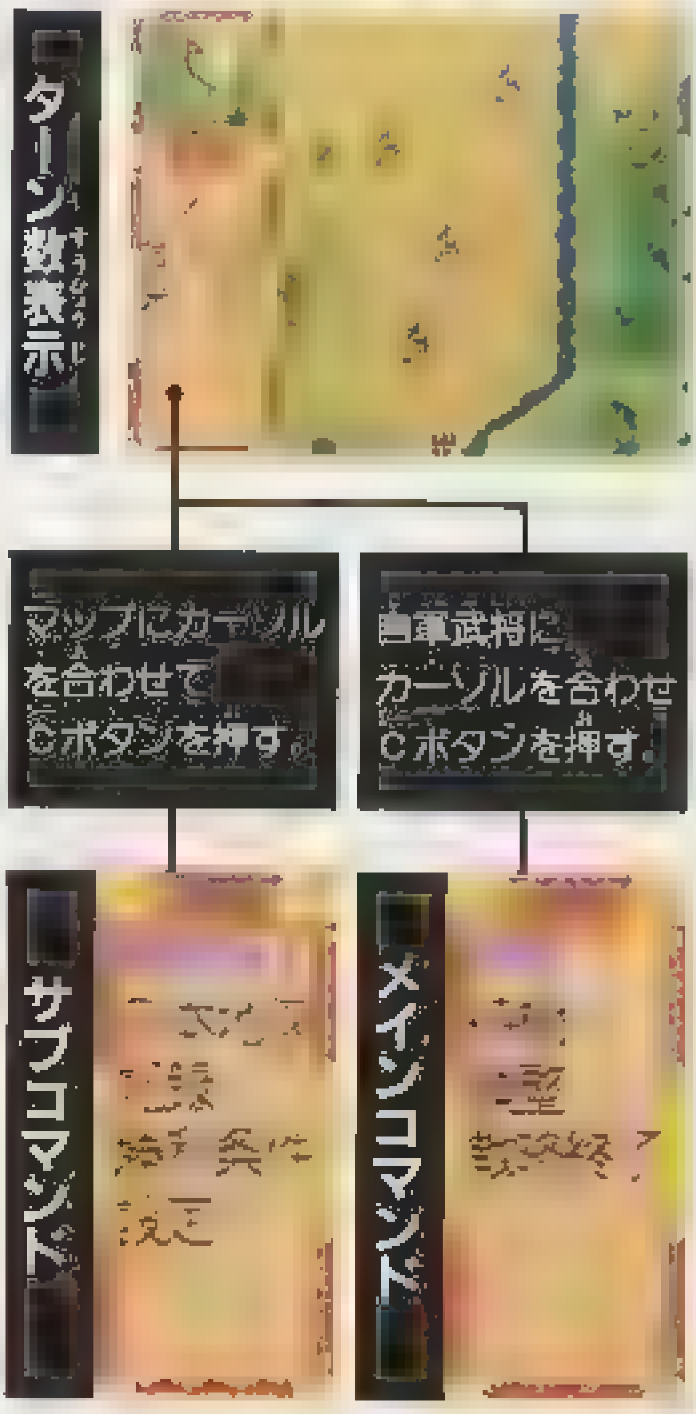
その武将のさまざまな能力がデータで表示されます。各武将の能力をよく見きわめて、戦略を考えてください。データは全部で12項目あり、方向ボタンの上下でスクロールします。



武将ステータス

体力	戦闘や一騎打ちでダメージを受けると減り、0になるとその武将は死亡。総大将が死ぬとゲームオーバーです。体力は町で金を払って全回復できるほか、町や村の上で待機することで、少しずつ回復させることができます。
武力	武将の強さで、攻撃力に影響します。この武力は、戦級が上がることで増えていきます。
知力	武将の賢さで、策略の成果に影響します。寺で参禅すると、この知力をアップすることができます。
兵力	その武将が配下に持つ兵士の数で、その数は武将の統率力によって決まります。
攻撃力	武将のひきいる部隊の攻撃力で、その武将の武力や、部隊の士気によって影響されます。
機動力	その武将のひきいる部隊が、1ターン内に移動できる距離のことです。移動せずに待機すると、機動力を少し貯えることができます。
士気	兵士の戦闘意欲で、攻撃力に影響します。策略を失敗したり、戦闘で退却したりすると、士気が下がります。ただし総大将が士気を鼓舞すると、これを上げるこができます。
忠誠度	総大将に対する、その武将の忠誠度です。忠誠度が高いと、敵の説得（寝返り）などにかかりにくくなります。
統率力	配下の兵士を統率できる能力で、この数値によって、持てる兵士の数が限定されます。統率力は全部で10段階に分かれ、500人から始めて最高5000人までの兵士が持てるようになります。
人徳	武将の人徳で、説得や召兵、徴収などに影響します。神社で参拝すると、人徳をアップすることができます。
戦歴	武将の経験値で、戦闘や戦略の実行によって得ることができます。この経験値によって戦級がアップします。
戦級	武将のレベルで、戦歴によってアップ。この戦級は、武将の統率力などに影響します。

❖コマンドを使いわけてゲームをプレイ!



マップ画面に入ると、左のウィンドウには初めターン数と金・米の量が表示されています。

この時、カーソルを武将以外のマップ上に合わせてCボタンを押すと、サブコマンドが現れます。

また、カーソルを自軍の武将に合わせてCボタンを押すと武将ステータス・ウィンドウが表示され、そこでさらにCボタンを押すと、メインコマンドを呼びだすことができます。

サブ、メインコマンドとも、方向ボタンの上下でコマンドを選択し、Cボタンで決定。Bボタンでキャンセルできます。

■ターン数表示

ターン数(自軍戦略とそれに続く敵の戦略を合わせて1ターン)と、現在、自軍が保有してる金・米の量が表示されています。

■メインコマンド

自軍の各ユニットに移動や待機、攻撃……などのさまざまな命令を与えて、戦略をくり広げるコマンドです。マップ画面では、このメインコマンドを使ってゲームを進めます(説明は→P20)。

■サブコマンド

勝利条件を確めたり、セーブをしたり、ゲームのさまざまな設定を変えたりできる、補足的なコマンドです(説明は→P.19)。

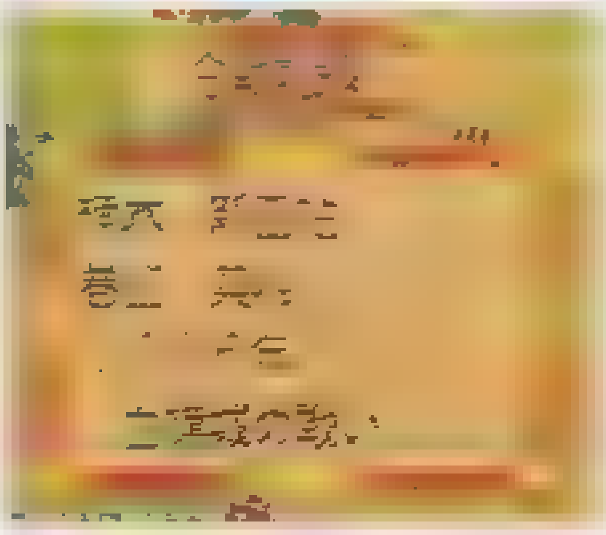
《サブコマンド》

戦略終了 自軍の戦略（プレイヤー側の手番）を終了し、続けて敵軍の戦略となります。

日本地図 そのシナリオ時点での全国の勢力分布が見られます。
この勢力分布は、シナリオをクリアすることで変わります。



記　録 その時点で、ゲームをセーブします。方向ボタンの上下で合戦記録１か２を選び、Cボタンで決定してください。
記録後は、そのまま続けてゲームをプレイすることができます。



勝利条件 そのシナリオでの勝利条件、および敗北条件を見ることができます。

設　定 音楽（BGM）の〈ある・なし〉、メッセージ表示速度〈はやい・ふつう・おそい〉、一騎打ちの際のキャラ操作〈手動・自動〉、戦闘速度〈はやい・ふつう・おそい〉の設定ができます。
それぞれ方向ボタンの上下で選択し、Cボタンで決定してください。



《メインコマンド》

●これはどんな条件の時でも表示されるコマンドです。

移　動　このコマンドを選んでCボタンを押すと、その武将の移動範囲が示されます。その範囲内で、移動先をカーソルで指定し、Cボタンで決定。さらにCボタンを押すと実行となり、武将が移動します。



平地や林、山など、マップ上の障害物によって機動力の消費量が違います。ただし他の武将のテリトリーに入っても、機動力の範囲内なら、そのまま通りぬけられます。

待　機　その位置で待機させます。

戦略終了　命令（自軍の戦略）を終了します。終了すると、敵側の戦略に変わります。

●以下は、ある条件のもとでしか出現しないコマンドです。

調　整　味方と隣接している時に表示され、これを選ぶと、上下左右に隣り合っている味方同士で、兵力が交換できます。Cボタンでコマンドを決定し、さらにCボタンを押すと、ウィンドウが出て武将が表示されます。まず方向ボタンで武将を選び、Cボタンで決定。方向ボタンの上下で人数を調整しBボタンで決定。これをくり返して兵力を交換。終わったら、Cボタンで命令終了です。



◀方向ボタン左右で桁を移動。

◀方向ボタン上下で数を増減。

攻　撃　敵と隣接した時に表示されます。これを選ぶと敵に攻撃をかけ、戦闘画面（→P.22）に入ります。複数の敵と隣接した時には、攻撃する敵をカーソルで選んでください。

攻　城　敵の城と隣接している時に表示されます。これを選ぶと、その城に攻撃をかけ、「攻撃」の場合と同じく部隊調整などを経て、攻城画面（→P25）に入ります。

策　略　その武将の機動力の範囲内にいる敵に対して、下のような策略がかけられます。

- **火攻め**　敵が山または森の中にいる時にかけられます。成功すると、敵の兵力が減少します。
- **落石**　自軍が山の上、敵が平地にあり、しかも隣接している時にのみ有効。成功すると敵の兵力を減少させ、火攻めよりも大きなダメージを与えることができます。
- **伏兵**　武将が森にいる時に使える策略です。ただし兵力が1500人以下の場合のみ命令できます。
  実行すると、その部隊が点滅し、敵からは見えなくなります。その伏兵中の部隊に敵が隣接すると、自動的に敵に奇襲をかけます。
- **挑発**　機動力の範囲内で、しかも籠城している敵にのみ有効。成功すると、その敵部隊が城を出て向かってきます。
- **説得**　城の外にいる敵に対して有効です。成功すると、その敵武将は兵を引き去り、次のシナリオから味方になります。

士気鼓舞　総大将のみに設定されているコマンドです。カーソルで部隊を選び、その部隊の士気を高めることができます。

徴　収　村や町を訪問した時に出現するコマンドです。実行すると、その町や村から金と米を徴収します。

召　兵　同じく村や町を訪問した時に出現。実行すると金で兵を雇う（兵1人につき金1）ことができます。

探　索　村や町で使用できます。成功すると、有望な人材を自軍の武将として迎え入れることができます。

回　復　町でのみ使用できます。町には医者がいて、金を払うことにより体力をいっきに回復させることができます。

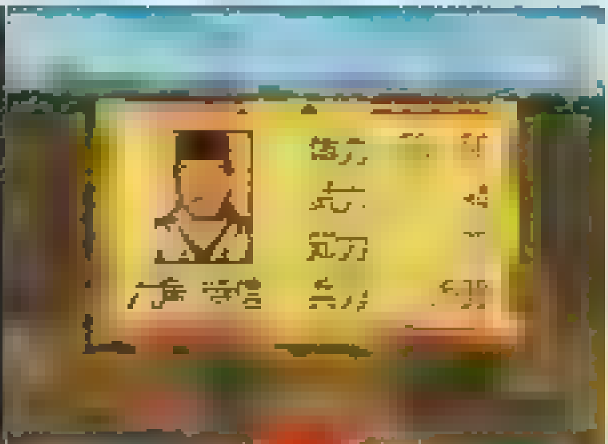
参　禅　寺でのみ出現するコマンドです。金を払って参禅することで、その武将の知力を上げることができます。

参　拝　神社でのみ出現するコマンドです。金を払って参拝することで、その武将の人徳を上げることができます。

いざ合戦。大将となって部隊を指揮！

マップ画面で「攻撃」や「攻城」を選ぶと（敵から攻撃をしかけられた時も）、敵との戦闘になります。そして以下のような順序で戦闘が行われます。

敵武将ステータス



戦いの相手となる敵武将のステータスが表示されます。この武将ステータス・ウィンドウも、方向ボタン上下でスクロール。Cボタンで以下の画面に進みます。

敵部隊の陣形



敵部隊が進み出て、敵の陣形が表示されます。部隊編成、陣形をよく見て、自軍の作戦を考えてください。画面はそのまま自動的に自軍側へスクロールします。

自軍武将ステータス



スクロール後、今度は自軍の武将ステータスが表示されます。ウィンドウは同じく方向ボタンの上下でスクロール。Cボタンで部隊調整画面に変わります。

部隊調整



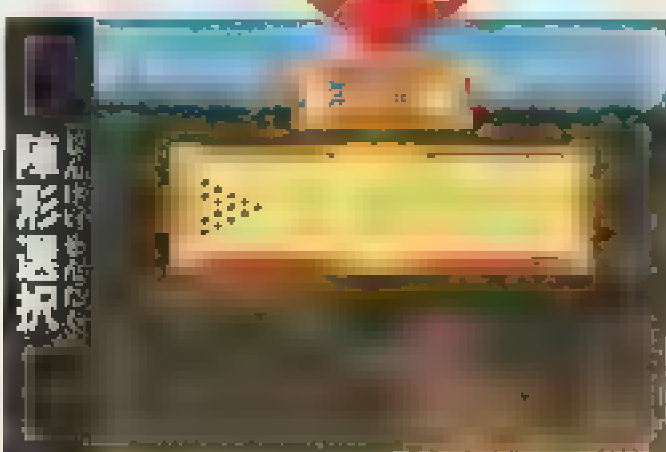
ここで小隊の編成を調整します。各小隊数は、武将の戦級によって制限されます。画面ではあらかじめ適当な小隊数が設定されていますが、変更もできます。

《部隊調整のやり方》

編成を変更する場合は以下のような順序で行ってください。
(その設定のままでよい場合はCボタンを2回押してください)

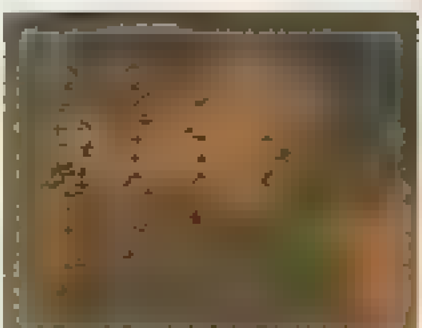
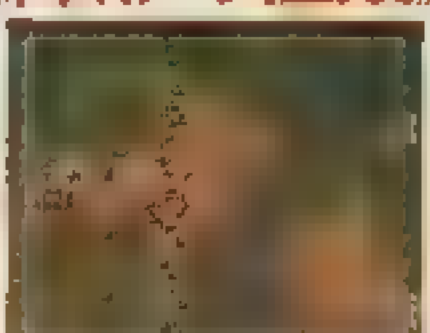
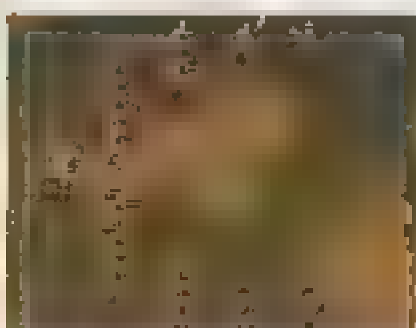
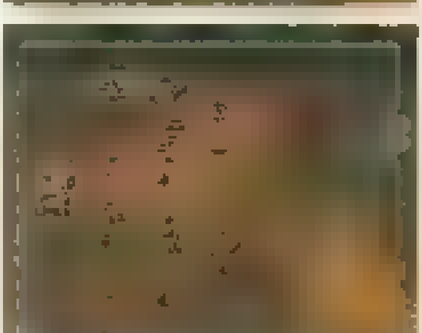
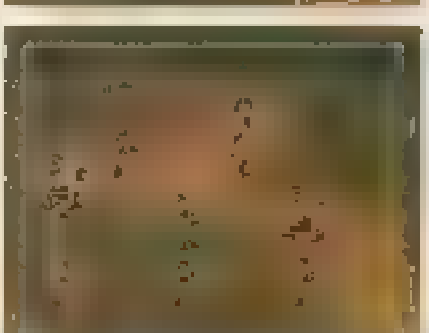
①変更したい小隊に方向ボタンの上下でカーソルを合わせて、Cボタンを押す。これでその小隊数が変更できます。
②方向ボタンの上下で、小隊数を増やしたり減らしたりする。
③その小隊数を決めたら、Bボタンで決定。他にも変更したい小隊があれば、その小隊にカーソルを合わせ、上の操作をくり返してください。
④全てを決定したらCボタンを2回押し、陣形選択に進みます。





ここで自軍の攻撃陣形を選択します。陣形は5種類あり、方向ボタンの左右で選び、Cボタンで決定します。すると戦闘画面(→P.24)に入り、敵に向かって進撃を始めます。

《陣形の種類》

敵と比べて自軍の兵力がやや少ない場合でも、敵の陣形によっては、それと対抗する有効な陣形があります。敵の陣形をよく見て選んでください。

戦闘画面



ここで部隊同士の戦闘が行われます。画面は方向ボタンの左右で、横にスクロールできます。

戦闘中にAボタンを押すと自軍武将のステータスを表示し（Bボタンでキャンセル）、さらにAボタンを押すと敵の武将ステータスが出ます。また、Cボタンを押すと、部隊指揮（下の画面）ができます。

《戦闘中の部隊指揮》



戦闘中の各小隊に行動を指示できます。方向ボタンの左右で馬、弓…などの小隊を選び、上下で指示を選んでください。

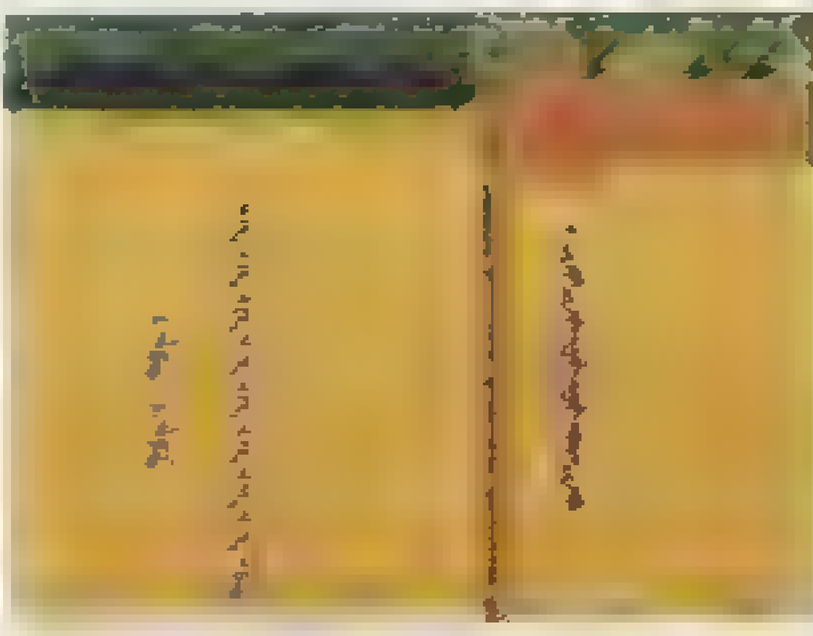
Cボタンで再び戦闘が始まります。



《指示の種類》

	「敵武将めざせ」敵武将めざして突撃させます。		「右へ行け」画面の下側へ向かわせます。
	「待機」その場にとどまるよう、待機させます。		「左へ行け」画面の上側へ向かわせます。
	「後退」画面の左側へ、後退させます。		「前進」画面の右方向へ前進させます。
	「退却」戦闘開始後、何ターンか経過してから表示されます。これを選ぶと自軍が画面左側へ退却し、マップ画面に戻ります。		

攻城画面

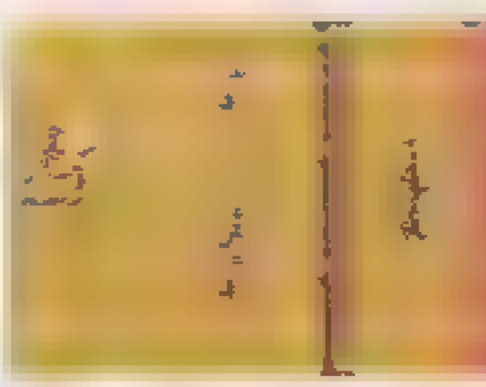


城での攻防はこの攻城画面で行われ、城壁をはさんで敵と味方が対決します。

攻城もP.22で紹介したような画面の順序を経て戦いが始まりますが、城を守る側は陣形選択がありません。

また、城壁があるうちは、弓隊のみ城壁を越えて敵を攻撃することができます。この城壁は部隊の攻撃で壊すことができ、城壁が壊れた後は、通常の戦闘となって進展します。

この攻城の時も、Cボタンで部隊指揮画面を呼びだせます。



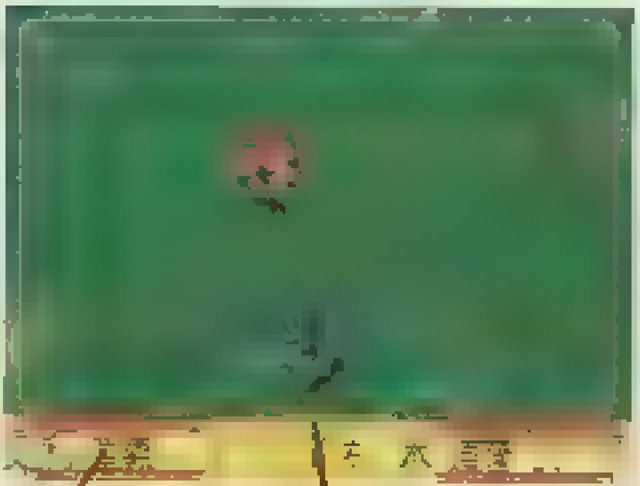
◀弓隊は城壁を越えて攻撃できる!



◀城壁が壊れると、部隊は城内へ進撃。

武将同士が接触したら一騎打ち！

一騎打ち画面〈弓〉

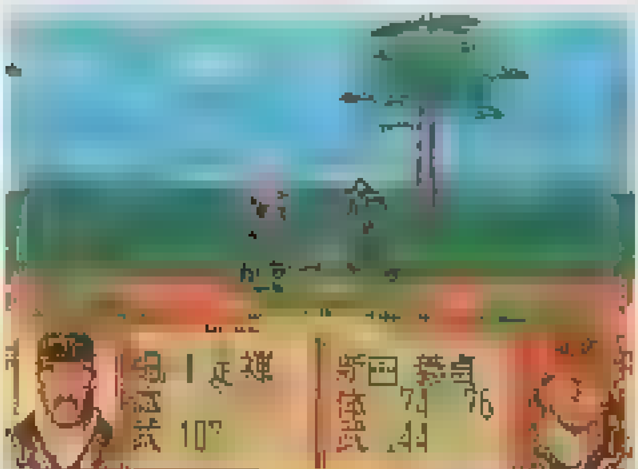


自軍武将　弓の強さ

戦闘中に武将同士が出合うと一騎打ちになることがあります。武将のメッセージ後、Cボタンで一騎打ち画面に入ります。

ここでは、方向ボタンの上下左右で馬の向きをコントロール。Cボタンを押して弓の強さ（ゲージ内のメーターが長いほど飛距離がある）を決め、離すと発射です。また体力が少くなると、Aボタンで「退却」が表示され、AかCボタンで退却できます。

一騎打ち画面〈刀〉



この画面では、方向ボタンの左右で、武将を左右にコントロール。Cボタンで攻撃、Bボタンで防御。ここでも体力が少くなるとAボタンで退却できます。

また弓・刀とも、スタートボタンでポーズがかかります。





❖敵武将を倒したら勝ち！



一騎打ちで敵の武将を倒すと（戦闘画面での部隊戦で敵武将を倒すこともあります）、その戦いは自軍の勝利となります。続けて勝利条件のクリアをめざしてください。

シナリオ紹介
武将データ



全30本におよぶシナリオのバックストーリー、およびゲームに登場する武将たちの中から20人を紹介します。
これら戦いの背景や人物像を知っておくと、ゲームの世界が広がってよりおもしろく遊べるはずです。

シナリオ1「六波羅攻撃」

楠木討伐軍として京に進軍した足利尊氏が、篠村八幡で討幕の挙兵をした。六波羅探題をめざす尊氏。また、後醍醐帝の命により千種忠顕が、播磨の豪族・赤松円心が同じく洛内に向かって進撃する。そして赤松は尊氏にうち従い、洛内へ突入する。

《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ2「中先代の乱」

新田義貞の手により鎌倉は陥落し、幕府は滅亡。鎌倉は足利直義が治めることになった。だが北条高時の遺児・時行をようした遺臣軍が信濃に兵を挙げ、鎌倉に攻め入ってくる。

《勝利条件》千寿王、成良親王を船に乗せる、または敵部隊全滅

シナリオ3「佐夜中山の戦い」

鎌倉から逃げおちた直義軍は、京を進発した尊氏軍と合流。尊氏の援軍を待って、佐夜中山の合戦に挑む。

《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ4「相模川合戦」

尊氏、直義軍は北条軍を各地で打ち破り、相模川での戦いをむかえる。この戦いに勝ちぬくと、鎌倉は近い。

《勝利条件》敵の大将・名越時兼を倒す

シナリオ5「鎌倉奪還」

相模川を越えた尊氏・直義軍は、北条遺臣軍によって奪われた鎌倉をいま一度奪回せんとしていた。

《勝利条件》北条時行がこもる御所を占拠、または敵部隊の全滅

シナリオ6「竹の下の合戦」

鎌倉を奪還した尊氏は朝廷の帰京命令を無視する。後醍醐天皇は尊氏追討令を出し、新田義貞、尊良親王の軍を出陣させる。

《勝利条件》大友貞載、塩冶高貞、佐々木道誉らを寝返らせる

シナリオ7「京都進攻——宇治」

京をめざす尊氏、直義軍。尊氏軍は朝廷軍と宇治で戦う。

《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ8「京都進攻——瀬田口」

一方、直義軍は瀬田口で千種、名和などの宮方と衝突した。
《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ9「京都進攻——淀・山崎」

尊氏のとばした檄にこたえ、四国の細川定禅ほか、山陽の武将たちが、淀・山崎に布陣する新田軍と対決しようとしていた。
《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ10「京都占拠」

諸々の合戦で宮方を破った尊氏軍、直義軍、赤松円心・細川定禅軍が三方から洛内に攻め入る。
《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ11「顕家登場」

足利軍に洛内を占拠された宮方は、北畠顕家のひきいる奥州軍の到着によってにわかに活気をとり戻し、反撃を開始する。
《勝利条件》尊氏、直義がマップ下へぬける、または敵部隊全滅

シナリオ12「打出浜の戦い」

京から逃げのびた足利軍は、尊氏追討軍と兵庫・打出浜で戦う。
《勝利条件》尊氏、直義が船に乗って逃げる、または敵部隊全滅

シナリオ13「多々良浜の合戦」

敗走する足利軍は九州に上陸。だが菊池党などの宮方は、尊氏の九州制圧を阻もうと、勢力を結集してこれを迎えうつ。
《勝利条件》敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ14「白旗城の攻防」

赤松円心の守る播州白旗城にも、宮方の軍勢が迫っていた。
《勝利条件》25ターン耐える、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ15「湊川の合戦」

足利軍は再び東上。宮方は新田、楠木軍が湊川で迎えうつ。
《勝利条件》敵の総大将・楠木正成、新田義貞を倒す

シナリオ1「赤坂城攻防」

後醍醐帝の倒幕の綸旨（天皇による命令）にこたえ、河内の豪族・楠木正成が赤坂城で討幕の兵を挙げた。それを知った鎌倉幕府は、赤坂城に大軍勢をおくりこむ。

〈勝利条件〉 10ターン耐える、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ2「天王寺の戦い その一」

赤坂城を落城に見せかけた正成は翌年、和泉、河内を制圧し、四天王寺に布陣する。そんな楠木軍に、六波羅探題が軍をさしむける。

〈勝利条件〉 敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ3「天王寺の戦い その二」

正成に惨敗した六波羅軍は、二陣として宇都宮公綱を向かわせる。

〈勝利条件〉 敵の大将・宇都宮公綱を倒す

シナリオ4「千早城の攻防」

赤坂城を奪いかえした楠木軍は、さらに奥に千早城をうちたてた。意気あがる楠木軍に対して、幕府は再び大軍をさしむける。

〈勝利条件〉 15ターン耐える、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ5「義貞挙兵」

源氏の嫡流、新田義貞。足利尊氏の六波羅攻撃後、ついに義貞も討幕の兵を挙げた。途中、千寿王が参陣する。

〈勝利条件〉 千寿王を探し義貞がマップ下へぬけるか敵部隊全滅

シナリオ6「分倍河原の合戦」

桜田貞国ひきいる幕府軍を、小手指ヶ原で打ち破った義貞軍は、分倍河原にさしかかる。

〈勝利条件〉 敵の大将・北条泰家を倒す

シナリオ7「鎌倉幕府陥落」

新田軍はいよいよ鎌倉に迫った。幕府方は鎌倉内への通路となる鎌倉七ツ口に決死の守備陣をしいて、これを待ちかまえた。

〈勝利条件〉 敵の大将・北条高時を倒す

シナリオ8「矢作川の合戦」

新政後、鎌倉を奪回した尊氏は、朝廷に対して反旗をひるがえす。後醍醐帝の尊氏、直義追討令を受けた義貞は鎌倉へ向けて出陣する。
〈勝利条件〉 敵本陣を奪い義貞がマップ右へぬけるか、敵全滅

シナリオ9「手越河原の戦い」

矢作川の合戦で高師泰軍を破られた尊氏は、直義軍を出陣させる。
〈勝利条件〉 敵本陣を奪い義貞がマップ左へぬけるか、敵全滅

シナリオ10「竹の下の合戦」

手越河原で敗退した直義の救援のため、尊氏は出陣を決意する。箱根竹の下で、ついに尊氏と義貞が激突した。
〈勝利条件〉 川を越えて義貞がマップ左へぬけるか、敵部隊全滅

シナリオ11「京都防衛」

新田軍が破れ、尊氏軍はその勢いにのり、三方から京へ攻め入ろうとする。楠木正成は宇治に布陣して、尊氏の入洛を防ぐ。
〈勝利条件〉 20ターン耐える、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ12「顕家登場」

宮方は破れ、尊氏は内裏を手中におさめた。だが後醍醐のもとへ北畠顕家ひきいる奥州軍が参内し、援軍を得た宮方は反撃にうつる。
〈勝利条件〉 敵の本陣を奪う、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ13「打出浜の戦い」

都を追い落とされた尊氏軍は、兵庫・播磨あたりで軍勢をたて直していた。宮方はこれをいっきに滅そうと、追討の軍をおくる。
〈勝利条件〉 桃井、引田、吉良、今川、細川顕氏を倒し本陣を奪う

シナリオ14「白旗城の戦い」

尊氏追討の義貞軍は、勇将・赤松円心の守る白旗城に到った。
〈勝利条件〉 城と砦を落とす、もしくは敵部隊の全滅

シナリオ15「湊川の合戦」

京をめざす足利軍。楠木正成と新田義貞は湊川でこれを迎えうつ。
〈勝利条件〉 敵の総大将・足利尊氏を倒す

武将データ

足利尊氏（あしかがたかうじ）



●建武新政の第一の功労者となるも、やがて後醍醐帝に反旗をひるがえす。湊川の戦いで宮方に勝利。後、征夷大将軍となり足利幕府を開く。

ステータス	
戦級	3
体力	80
武力	134
知力	145
人徳	97

足利直義（あしかがただよし）



●兄、尊氏と行動を共にし、源氏の再興に力をつくす。だが幕府樹立後、高師直との対立が激化。ついには尊氏に毒殺され、生涯を閉じる。

ステータス	
戦級	3
体力	106
武力	144
知力	103
人徳	85

千寿王（せんじゅおう）



●尊氏の子。四歳にして、新田義貞の鎌倉攻めに父の名代として参陣する。父の死後、征夷大将軍に。すなわち二代将軍、足利義詮である。

ステータス	
戦級	1
体力	2
武力	7
知力	9
人徳	20

楠木正成（くすのきまさしげ）



●帝の綸旨にこたえ討幕の挙兵をする。新政後は、帝にそむいた尊氏と対立。南朝方の主将として、九州から東上する尊氏と湊川で戦う。

ステータス	
戦級	3
体力	69
武力	148
知力	149
人徳	98

■各ステータスは、その武将がプレイヤー側のユニット（自軍武将）として登場する時の初期設定値です。

楠木正季（くすのきまさすえ）



●赤坂城の挙兵以来、兄正成に従い、数多くの戦場を戦いぬく。湊川の戦いで正成と刺しちがえ自害した。「七生報国――」の言葉は有名である。

ステータス	
戦級	3
体力	91
武力	140
知力	95
人徳	66

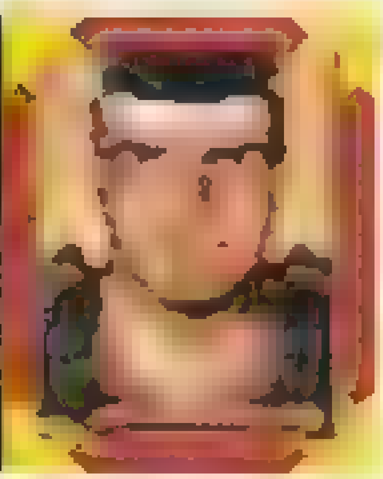
新田義貞（にったよしさだ）



●帝の綸旨をうけ、鎌倉に攻め入り幕府を滅す。尊氏とは、宮方の主将として各地で相まみえる。湊川では楠木正成とともに尊氏を迎えうつ。

ステータス	
戦級	9
体力	74
武力	143
知力	132
人徳	89

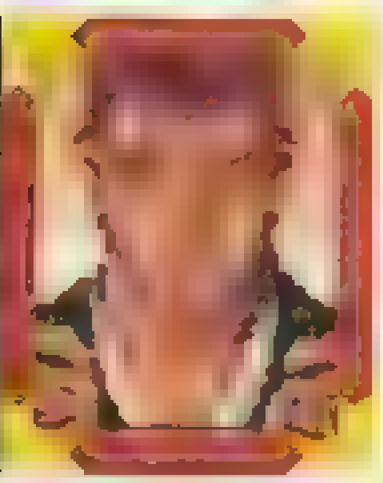
脇屋義助（わきやよしすけ）



●新田義貞の弟。討幕の旗上げ以来、兄を助け、宮方として各地を転戦する。義貞の死より四年後、伊予で病没した。

ステータス	
戦級	9
体力	80
武力	129
知力	124
人徳	82

佐々木道誉（ささきどうよ）



●近江守護で波娑羅大名として名高い。高時、宮方、尊氏の間で寝返りをかさねるが、尊氏に従った後は生涯裏切ることはなかった。

ステータス	
戦級	6
体力	70
武力	121
知力	117
人徳	78

北畠顕家（きたばたけあきいえ）



●十六歳の時、陸奥守に任じられ、奥州へ下る。だが京へ進攻する尊氏を討つべく、京へ馳せ参じる。公家の身ながら将としても非凡だった。

ステータス	
戦級	22
体力	119
武力	133
知力	142
人徳	93

赤松円心（あかまつえんしん）



●六波羅攻撃に参戦。足利尊氏に従い、幕府樹立に力を発揮した。湊川の合戦前、新田軍六万の侵攻を八百騎で阻止した、白旗城の攻防は有名。

ステータス	
戦級	3
体力	74
武力	126
知力	113
人徳	78

北条高時（ほうじょうたかとき）



●鎌倉幕府最後の執権。だが実権は長崎円喜らに握られていた。新田義貞の鎌倉攻めの時、一族の者と鎌倉東勝寺において自害した。

ステータス	
戦級	8
体力	40
武力	36
知力	56
人徳	45

北条時行（ほうじょうときゆき）



●高時の遺児。鎌倉陥落のおり脱出して、信濃に入る。再び北条の世に戻そうとする名越時兼らにようされ、中先代の乱を起こす。

ステータス	
戦級	1
体力	9
武力	18
知力	24
人徳	11

■各ステータスは、その武将がプレイヤー側のユニット（自軍武将）として登場する時の初期設定値です。

菊池武敏（きくちたけとし）



●九州における宮方の菊池党をひきい、都落ちしていた尊氏と多々良浜で戦う。尊氏東上後は、九州に南朝の拠点を築くべく各地を転戦した。

ステータス	
戦級	24
体力	82
武力	134
知力	120
人徳	75

高師直（こうのもろなお）



●足利家に執事として仕える。尊氏に従って幕府樹立に功績をあげるが、樹立後は権勢をふるい直義と対立。最期は直義側に謀殺された。

ステータス	
戦級	3
体力	87
武力	125
知力	110
人徳	74

千種忠顕（ちぐさただあき）



●討幕の旗上げ以来、後醍醐天皇の側近として忠節をつくす。六波羅攻めにも参戦。尊氏の京都占拠によって逃れた天皇を守り、直義と交戦した。

ステータス	
戦級	21
体力	90
武力	75
知力	116
人徳	88

名和長年（なわながとし）



●討幕に活躍、「三木一草」と称され、新政で重用される。京洛の守護にあたり、京に攻め入ろうとする尊氏と何度か戦いを交える。

ステータス	
戦級	17
体力	62
武力	126
知力	128
人徳	94

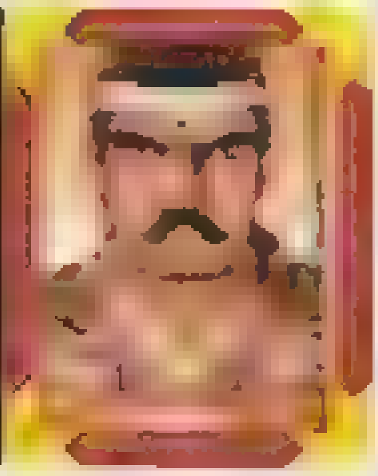
結城親光（ゆうきちかみつ）



●幕府方から宮方に寝返り、六波羅攻めに加わる。新政では「三木一草」の一人として帝の信任を得た。宮方として、京を攻める尊氏と戦った。

ステータス	
戦級	20
体力	83
武力	118
知力	89
人徳	57

北畠親房（きたばたけちかふさ）



●顕家の父。足利尊氏が執権を握った後は、足利の北朝に対抗して南朝のために奮迅の働きをした。「神皇正統記」で南朝の正統性を論じた。

ステータス	
戦級	17
体力	120
武力	96
知力	133
人徳	88

北条仲時（ほうじょうなかとき）



●六波羅探題北方として、討幕勢力の鎮圧にあたる。六波羅陥落に際しては、光厳天皇を奉じて東走を企てたが、失敗し自刃した。

ステータス	
戦級	2
体力	65
武力	80
知力	115
人徳	87

大仏貞直（おさらぎさだなお）



●元弘の乱の時に上洛し、赤坂、千早城攻めでは総大将として布陣した。新田義貞の鎌倉攻めにおいて脇屋義助軍と交戦し、戦死した。

ステータス	
戦級	4
体力	65
武力	125
知力	105
人徳	78

太平記

たいへいき



使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



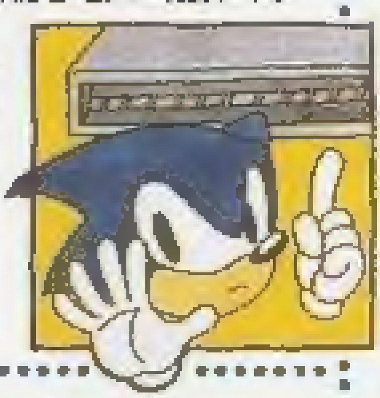
●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。



●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

セガジョイジョイテレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。



札幌	011-832-2733
東京	03-3236-2999
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社　セガ・エンタープライゼス
本　　社　〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068（直通）
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所　ＨＥ補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610（直通）

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



MEGA DRIVE

G-5511
672-0695

株式会社 セガ・エンタープライゼス